LA REVISTA OFICIAL DE LA PELICULA

Año 1 Número Especial · $ 9.90.-

TOP Kids

ESPECIAL



STARGATE

La Gran Aventura

EL TRABAJO DE 14.000 EXTRAS

¡GANÁ! TESOROS DE STARGATE


STARGATE
Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB
Conseguí los Personajes y Vehículos de la película del año
...lógicamente de
Jocsa



STAFF

Editor responsable
Julio Miarnau
Arte
Abbate + Bonafini + Cobas
Marketing
Stéphane Le Corguillé
Promoción
Carlos Robbiano
Coordinación General
Daniel Le Corguillé
Publicidad
Martín Rimoli



Dirctor de Arte
Jim McLernon
Staff de Arte
Yvonne Jang
Evan Metcalf
Vera Naughton
Luis Ramos
Freddy Collado
Producción
Paul Hallasy
Jean E. Krevor

Fotocromía
Castro Fotocromos S.A.
Av. Entre Ríos 1655
Tel.:26-3262 / 3258
Buenos Aires

Impresión
Anselmo L. Morvillo S.A.
Av. Amancio Alcorta 1952
Tel.:303-0556

Distribución Cap. y Gran Bs. As.
Ayerbe y Asoc.
(E. de Luca 1650 Cap.
Tel.: 941-7444)

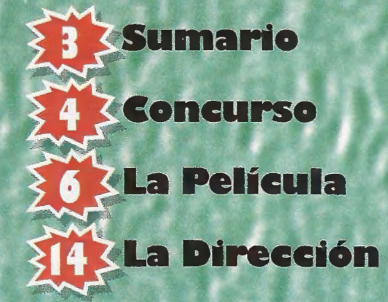
Distribución Interior
Disa (Pte. L. S. Peña 1836
Tel.:304-9377

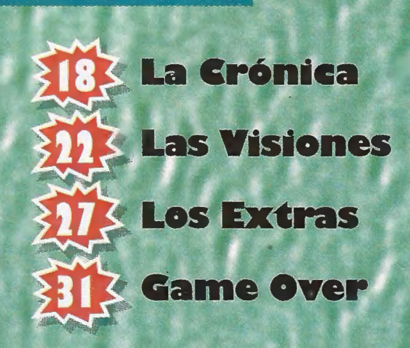
Nº de Propiedad Intelectual 375,521



Top Kids

SUMARIO





CONCURSO

STARGATE
Los Tesoros



StarGate te brinda un mundo de aventuras y de tesoros. De vuelta a la Tierra, vos podés traerte algunos de esos tesoros... si tenés suerte. Para lograrlo, enviá, escrita con letra clara, una carta con tu nombre, dirección y teléfono a **Stargate/Newco, Felipe Vallese 1558, (1406), Capital Federal.**

Las cartas cuya letra no se entienda serán descalificadas. Se aceptará sólo una, carta por persona y/o por dirección. Si mandás más de una, también será descalificada. La decisión de los jueces no podrá ser discutida.

Todos pueden participar en este concurso, excepto los empleados de la compañía y todos aquellos que tengan relación con la misma, como proveedores, licenciatarios, agencias de publicidad, etc. No tenés que comprar nada para participar.

Todas las cartas deben ser recibidas en las oficinas de Newco, hasta el 20 de febrero de 1995. El sorteo se hará con todas las cartas válidas. Los premios serán enviados siguiendo las direcciones anotadas en el remitente. Tené en cuenta que no nos responsabilizamos por las pérdidas, las cartas que lleguen después de la fecha estipulada o que directamente no lleguen.









Y ahora te presentamos los Tesoros del Planeta Abydos:

- Gran Premio (1):
Un sistema de juego: un Super Nintendo y un Nintendo Game Boy. Además, un cartucho Stargate para cada sistema.

- Primer Premio (1):
Una máscara coleccionable de látex del dios Ra, moldeada con la misma matriz de la que se utilizó para la película y pintada a mano por Artist Studio.

- Segundo Premio (1):
Un set completo de la colección de juguetes de Jocsa de Stargate.

- Tercer Premio (18):
Un videogame Stargate de 16 bits (cartucho para Snes).

- Cuarto Premio (18):
Un videogame Stargate (cartucho para Game Boy).

- Quinto Premio (4):
Un juego para armar del dios Ra, líder de Abydos o de Anubis, jefe de los guardias de Stargate.

- Sexto Premio (12):
Un set de juegos en tres dimensiones de Stargate para pintar. Uno con Ra, el malvado gobernante de Abydos o uno con imágenes de Horus y Anubis.

- Séptimo Premio (12):
Un bolso de Stargate.

- Octavo Premio (25):
Un poster de la película Stargate.

STAR



Esa jovencita es, en el presente, una mujer madura. Su nombre es Catherine Langford y la vemos ingresar en la reunión de la Asociación Arqueológica , que está tratando una misión urgente.

En la reunión, el egiptólogo Daniel Jackson expone sus arriesgadas teorías, demasiado transgresoras para sus colegas. Sin embargo, Langford percibe su genialidad y lo recluta para un proyecto secreto.

La historia comienza en 1928, cuando en una expedición arqueológica en Giza, cerca de Egipto, una joven descubre cómo un extraño artefacto metálico circular es levantado de las profundidades de las arenas del desierto.

El coronel Jack O'Neil es un soldado profesional, de disciplina estricta y una dureza singular. Es el encargado del "Proyecto Giza". Su perfil reservado y a la vez explosivo da un aire de miedo e incertidumbre a la operación.

El objeto encontrado en el desierto egipcio tiene escritos símbolos que Jackson descifra rápidamente. No son palabras, son constelaciones de estrellas. El círculo es un portal para atravesar el espacio. Un StarGate.

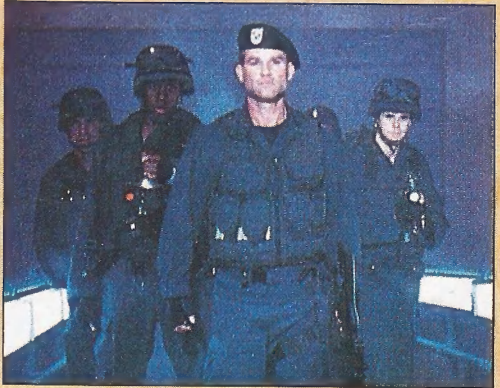
GATE

Luego de algunas pruebas exitosas, el sector militar decide que ya no necesita al equipo científico y son despedidos, pero Jackson convence a los militares de que debe ser incluido en la expedición que atravesará el portal.

1



Con Jackson listo para acompañar al violento O'Neill hacia lo desconocido, Langford le entrega un amuleto de la suerte: el disco del sol que ellos encontraron con el StarGate.



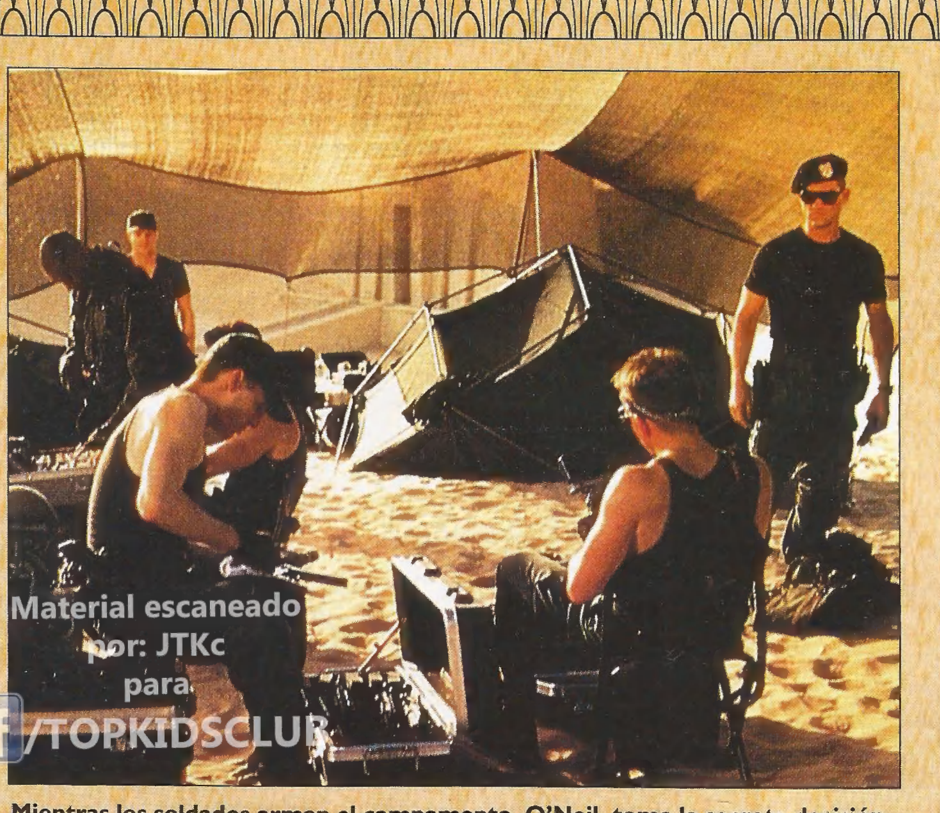
O'Neil y su escuadrón especial marchan confiados hacia el interior del StarGate, en el comienzo de una misión que les deparará más de una sorpresa.



Bienvenidos al planeta Abydos, en algún lugar del lejano universo conocido. O'Neill y Jackson han penetrado dentro de una supuesta pirámide egipcia.

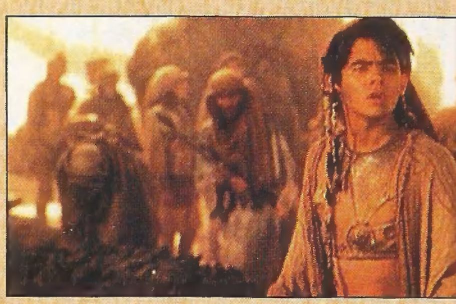
La tensión aumenta entre Jackson y O'Neil. El Coronel ordena suspender la misión y volver a la Tierra. Jackson reconoce que estarán varados hasta que no logre descubrir las coordenadas adecuadas para llegar a StarGate.





Mientras los soldados arman el campamento, O'Neil toma la secreta decisión de hacerse a un lado de la misión, y se apodera de un extraño dispositivo que tiene escondido en el vehículo del escuadrón.

Siguiendo unas extrañas huellas que lo alejan del campamento, Jackson encuentra una bestia lanuda, imposible de comparar con cualquier otro animal conocido. La criatura acepta encantada los alimentos que Jackson le ofrece.



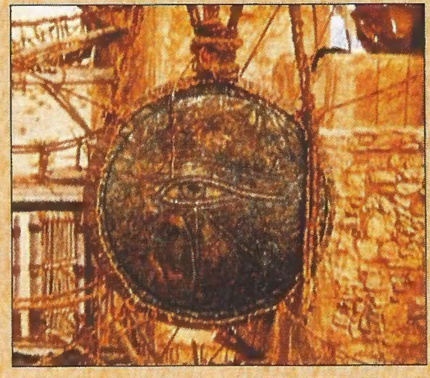
Buscando comunicarse con algún ser humano, Jackson intenta hacer contacto con Skaara, uno de los mineros, pero sólo logra asustar más al ya aterrorizado joven.

Siguiendo los rastros del animal a través de las dunas, los terrestres descubren una mina trabajada por miles de esclavizados obreros de aspecto humano.

Cuando el cura de la tribu descubre el medallón-amuleto que lleva Jackson, se arrodilla frente a él. Una mujer, Sha'uri, le ofrece agua al egiptólogo. Él queda encandilado con su belleza.



El agua, la fuente de la vida en el desierto, es compartida con los militares que son invitados a Nagada, la aldea de los trabajadores.



En Nagada, el cura destapa el ojo de Ra, símbolo del dios egipcio del sol. El amuleto de Jackson ha llevado a los nativos a creer que el científico es un enviado de Ra.



Allí también prueban una comida hecha a base del reptil del desierto. Los terrestres lo prueban y opinan: "parece pollo".



Una repentina tormenta de arena azota el desierto. Los soldados que quedaron en el campamento buscan refugio dentro de la pirámide, que comienza a sacudirse. Una nave espacial aterriza sobre la pirámide.

Dentro de la siniestra nave , un sarcófago se abre y puede verse a su único ocupante, un ser de una exótica apariencia. Mientras, debajo, los soldados caen víctimas de un imparable demonio con cabeza de chacal.

Mientras tanto, en la aldea , Jackson se sorprende al encontrar a Sha'uri en su dormitorio. No queriendo aprovecharse de ella , empiezan a comunicarse lentamente.

O'Neil pasa la tarde con Skaara y los pastores de la aldea. Juntos, buscan al perdido Daniel, al que luego encuentran en las catacumbas, donde está aprendiendo la historia de los aldeanos leyendo los jeroglíficos.

Daniel descubre que los aldeanos hablan un dialecto egipcio antiguo. Pero sólo logra descifrar seis de los siete símbolos de Startgate necesarios para regresar a la Tierra. El grupo vuelve a la pirámide. Allí se enfrentan a Horus, cabeza de halcón, que los está esperando.

Jackson vuelve del más allá, resucitado por Ra.

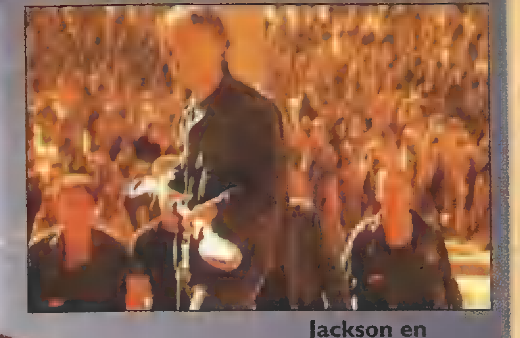
O'Neil y Jackson son llevados ante Ra, el amo de la pirámide, quien se ha apoderado del dispositivo secreto de O'Neil, una bomba nuclear. El coronel lucha contra los extraños, pero en la pelea, Jackson es asesinado.

La venganza real de Ra llueve sobre Nagada. Mientras tanto, los pastores descubren el equipo de los soldados enterrado en la arena.

Ra revivió a Jackson para demostrar a los aldeanos el alcance de su poder. "Aquí puede haber un solo Ra, y ése soy yo", dice, mientras tironea el medallón de Jackson.



Alguna vez humano, Ra fue posesionado por un extraterrestre que lo transformó en "dios". Ra manejó a sus fieles en la Tierra, transportándolos a través del StarGate para que trabajaran en sus minas en el otro mundo. Ellos se rebelaron y enterraron el StarGate.



Jackson en lugar de disparar a sus amigos lo hace contra sus captores. En la confusión, los pastores comienzan también a disparar las armas que habían enterrado y continúa el caos.



Los soldados sobrevivientes son llevados ante Ra, junto con la multitud de aldeanos. Jackson debe elegir: o matar a sus amigos para mostrar su lealtad ante Ra, o sacrificar su vida.



Aprovechando el revuelo, O'Neil, Jackson y los otros sobrevivientes se escapan disfrazados de aldeanos.



Ra, furioso, envía todas sus fuerzas a buscar a los fugitivos. Si los guardias de Horus fracasan y no los encuentran, Ra ejecutará a uno de ellos como castigo.



Refugiándose en las cuevas cerca de la aldea, Jackson descubre que ha estado casado con Sha'uri. Con la ayuda de Skaara, logra descifrar el símbolo perdido para hacer funcionar el StarGate y regresar a la Tierra.



Disfrazados de obreros, O'Neil y Jackson toman el control de la mina, y se ganan la confianza de los trabajadores por haberles mostrado la verdadera cara de sus opresores.



La batalla empieza, mientras O'Neil, Jackson y Sha'uri están en las profundidades de la pirámide.



O'Neil, cuya misión secreta desde un principio era destruir el StarGate si había algún peligro para la Tierra, comienza la cuenta regresiva para detonar el dispositivo nuclear.



Mientras los tres tratan de encontrar el StarGate y escapar, son descubiertos por los guardias de Ra. Sha'uri recibe un golpe fatal de los guardias, que en realidad era para su amado.



En un desesperado intento por revivir a su "esposa", Dani la lleva al sarcófago que restauró su vida.



Los trabajadores rebeldes siguen a sus nuevos líderes hasta la pirámide. En el momento en que Jackson, O'Neil y Sha'uri entran a la pirámide, se desata una tremenda batalla.

Mientras los soldados ayudan a Skaara y los otros a luchar contra los guardias de Horus, O'Neil se enfrenta con Anubis y Jackson pelea con Ra, quien trata de escapar en su nave espacial.

A último momento O'Neil usa la bomba para volar la nave de Ra. La gente de Nagada finalmente es liberada. Skaara y sus tropas saludan a los hombres que los liberaron.

Los pastores agradecen a los terrestres y un orgulloso coronel O'Neil les devuelve el saludo. Muy enamorado, Jackson se quedará con la resucitada Sha'uri para ayudar a reconstruir una nueva sociedad.

STARGATE
La Dirección

El director, Roland Emmerich, siempre sintió que las superproducciones no habían muerto. Estaba tan seguro de esa idea, que ni siquiera Moisés pudo convencerlo de lo contrario.

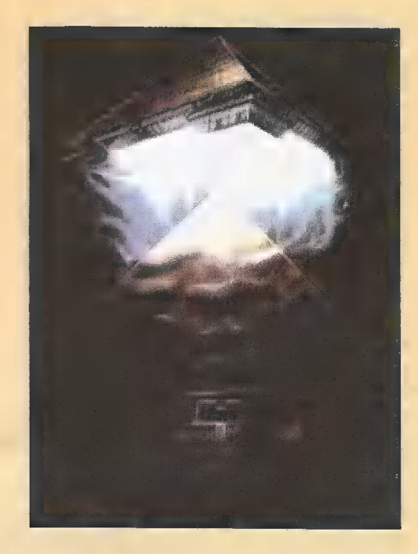
"Recuerdo que, cuando se estrenó «Los Diez Mandamientos» en video", evoca el director, "contenía material adicional que incluía un reportaje a Charlton Heston, en el que el actor decía que nunca se volvería a filmar una película como «Los Diez Mandamientos», que nunca se podría revivir ese despliegue. Mi respuesta a eso fue: "seguro que se puede". Siento que las películas todavía pueden hacernos gritar ¡Guau! desde nuestra butaca.

Emmerich, finalmente, encontró la película que le permitió demostrar lo que decía: StarGate. Con esta historia entre manos, debió trasladarse con cientos de personas, entre técnicos, actores y extras, a la polvorienta localidad de Yuma, en Arizona y al Valle Imperial de California.

De vuelta en los estudios de Long Beach, Emmerich relata el origen de StarGate, que estuvo en su mente desde 1978. "La idea se m ocurrió mientras estudiaba en escuela de cine", recuerda quie también filmó Soldado Universa Moon 44 y tuvo una pequeña part cipación en la legendaria produc ción de Sylvester Stallone, Isoba que aún no ha podido llevarse celuloide."Había un documental e TV acerca de la influencia extrate rrestre en el desarrollo de la vid en la Tierra. Pensé "¡dios mío!, co esto deberían hacer una gran pel cula". Con los años, me ocupé d otros proyectos, pero la idea sie pre daba vueltas en mi cabeza.

Emmerich encontró a su soci





Un documental sobre cómo los extraterrestres podrían haber influido en el desarrollo de la vida en la Tierra inspiró el estilo egipcio de StarGate.

ideal en el escritor de Soldado Universal y co-productor de StarGate, Dean Delvin, quien empezó a plasmar sobre el papel las primeras ideas sobre la visión del Otro Mundo. Para el director, el mundo de StarGate se fue haciendo más claro a medida que se iban escribiendo nuevos guiones.

"Yo no quería hacer una película con los trajes tradicionales", dice Emmerich, "era fácil caer en la tentación de la influencia egipcia. Pero me pareció un gran desafío desarrollar un guión con personajes de nuestra época. Un día, hablando con un amigo, le empecé a preguntar sobre algunas ideas que no hubieran sido usadas anteriormente en las películas de ciencia-ficción. Me dijo que hay un dispositivo que nunca fue usado en grande: los tele-transportadores, como los que se usaron en Star Trek. Estaba pensando en algo grande."

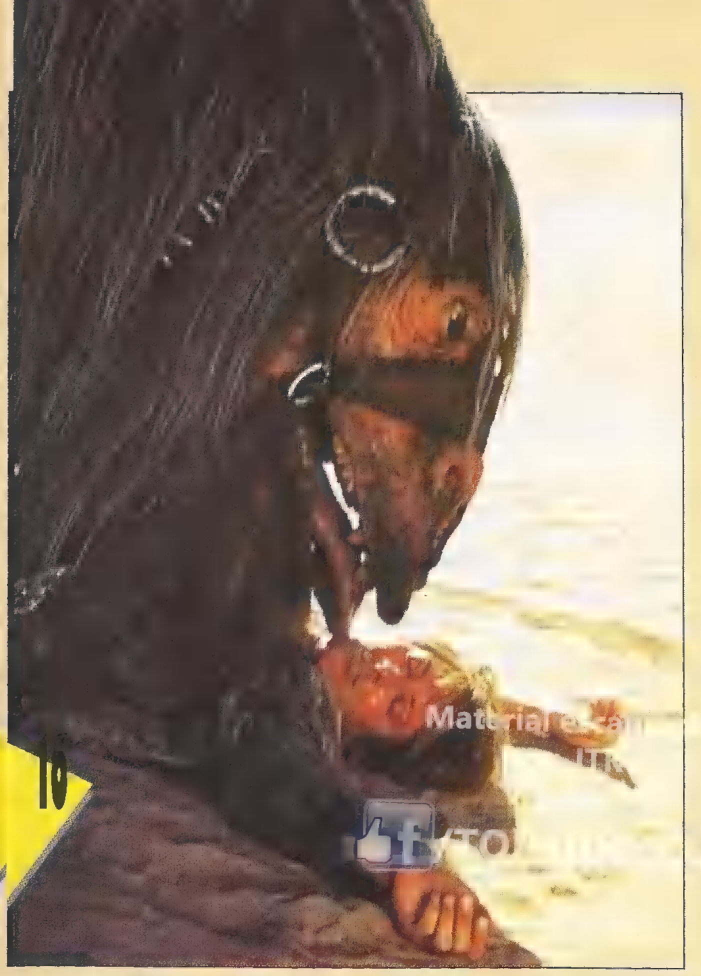
Pero para el director el eje argumental no representaba un proble-



Cuando un amigo le sugirió a Emmerich que usara tele-transportadores en su película, el director pensó en una vuelta de tuerca original, y así nació el StarGate, o puerta hacia otros mundos.



"La idea se me ocurrió cuando estudiaba en la escuela de cine", dice Emmerich, "con los años, me ocupé de otros proyectos, pero la idea siempre daba vueltas en mi cabeza"



Emmerich eligió a James Spader para uno de los papeles protagónicos. El actor no tenía experiencia en este tipo de películas, por lo que debió someterse a un entrenamiento especial.

ma tan importante como otras cosas que debían resolverse ."No era una película fácil de desarrollar, porque cruza varios géneros. En un sentido, es una película de ciencia ficción. Pero también tiene elementos típicos de las películas de fantasía y otros propios de las de acción. Con todos esos elementos, había que poner especial cuidado en que la película no se me fuera de las manos."

"Esto no fue nada fácil", continúa, "he tenido que trabajar duro para mantener la tensión y el suspenso. Esto no es Hombre Demoledor, que tiene una acción imparable. Las cosas debían ser más originales, porque hay muchos elementos para que considerar."

Emmerich piensa que hay una buena dosis de acción explosiva mezclada con elementos de filosofía. La experiencia de Kurt Russell en películas de acción como Escape de New York y La Cosa, hizo que el actor ya estuviera familiarizado con estos elementos. En cambio, James Spader no era un veterano de la ciencia ficción, y eso hizo que necesitara entrenamiento para algunas escenas. "Le decía a James "Ok, mirá para la derecha, mirá p ra la izquierda, girá y estrella contra la pared". Si no podíam hacerlo todo en una toma, lo film bamos en tres partes.

Pero, más allá de la acción, Emm rich cuenta que encaró el proyec de StarGate como una película la que los actores tuvieran protag nismo. "Desde el principio, les d a los actores que se involucrara Kurt y James estaban siempre d cutiendo cómo debían reaccion sus personajes y cómo deberían lacionarse entre sí. Yo alenté es en todo el elenco, porque tenien el actor indicado y dándole la r ponsabilidad sobre sus personaje está la mitad del trabajo de dir ción hecho."

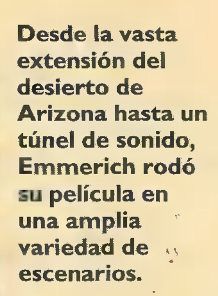
En este sentido, la visión de los a tores sirvió para darle un soplo aire fresco a las viejas ideas de E merich. "Durante mucho tiemp mi viejo proyecto fue cambiando renovándose. Pero llegué a un pu to en el que dejé de hacer cos nuevas y me até a las ideas que tenía. Los actores trajeron sus ide y sensaciones, y esos aportes me cieron correr adrenalina nuevame te y las ideas volvieron a aparecer Esto hizo que la cosa fuera muc más clara, pero no precisamen más fácil, ya que Emmerich tu que filmar durante siete sema



"Los actores vinieron con sus ideas acerca de cómo debían ser sus personajes, lo que enriqueció mucho la personalidad de la película", revela Emmerich.







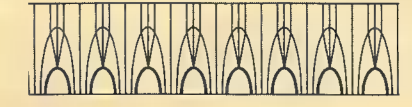
Desde la vasta extensión del desierto de Arizona hasta un túnel de sonido, Emmerich rodó su película en una amplia variedad de escenarios.

El director es claro en su filosofía: "Podemos pensar en quién construyó las pirámides y la esfinge, especular hasta cansarnos, y luego salir a inventar esta enorme y maravillosa historia."

en el duro desierto de Arizona. "Después de haber hecho Soldado Universal, sabía muy bien el desafío que esto iba a significar. En aquella oportunidad, no tuvimos escenas donde se manejaran miles de extras. Con los extras, la precisión lo es todo. Todos se tienen que mover al mismo tiempo. Todo tiene que ser exacto. Trabajar con gente que conoce cómo trabajo facilitó un poco las cosas, pero cuando te tenés que enfrentar con un sol insoportable, víboras y escorpiones, sabés que tenés que estar preparado para lo inesperado.



"No es una 'puerta al cielo'. Es StarGate"



Las cosas fueron sorprendentemente bien, dado el alto potencial de desastre a que nos enfrentábamos, pero yo estaba feliz de estar de vuelta metido en esto."

El director sonríe cuando oye que se sugiere que StarGate es una película intelectual. "Es tan intelectual como nostálgica en su estilo. Y, en cierto sentido, esto hacía las cosas más duras. Era necesario mantener lo fuerte del guión sin olvidar lo importante de mantener vivas las escenas de acción para que no se caiga la historia."

Roland Emmerich remarca que, gracias a la especulación, se logró hacer realidad el proyecto de StarGate. "Podemos intentar descubrir quién construyó realmente las pirámides y la Esfinge, especular hasta cansarnos, y luego salir e inventar esta enorme y maravillosa historia."

—Marc Shapiro

"La precisión lo fue todo. Todo tenía que ser exacto", explica Emmerich cuando se le pregunta la fórmula para dirigir a miles de extras.





STARGATE
La Crónica



El principal objetivo de Dean Devlin fue probar que todavía podían hacerse superproducciones. Pero más allá de eso, siempre está el fantasma de la primera vez. Star Wars sirvió como la experiencia guía para StarGate.

"Como en Star Wars trabajamos duro para demostrar que se puede hacer una película con un acontecimiento fuerte que la guíe", dice Devlin, "pienso que también estamos probando que podemos hacer un film que puede cumplir con lo que prometió."

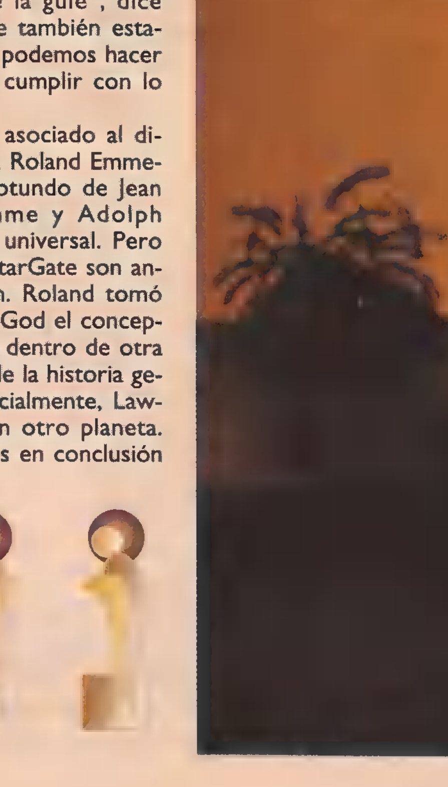
Devlin ya se había asociado al director de StarGate, Roland Emmerich, en el éxito rotundo de Jean Claude Van Damme y Adolph Lungdren, Soldado universal. Pero los comienzos de StarGate son anteriores a este film. Roland tomó de Chariots of the God el concepto de una pirámide dentro de otra y yo me encargué de la historia general, que es, esencialmente, Lawrence de Arabia en otro planeta. Finalmente, sacamos en conclusión que, si juntábamos su concepto con el mío, podíamos obtener StarGate."

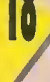


La primera versión de StarGate fue escrita en 1990 por Devlin y Emmerich en dos semanas: "estábamos tan ansiosos con la idea, que no podíamos esperar a tener el primer borrador terminado. Luego nos llevó algunos meses hacer unos cuadros para tratar de dar a la gente una idea del tono y la apariencia que buscábamos", recuerda Devlin.

Devlin cuenta que el guión pasó todos los testeos previos favorablemente, "todos los estudios querían hacer el film, pero temían que el presupuesto fuera exorbitante. Creían que no significaría menos de cien millones de dólares. Roland y yo pensamos que esa cifra era una locura. Estábamos convencidos de que se podría filmar por mucho menos."

Pero el dúo insistió, trabajando en el guión durante tres años y aguantando "el hecho de que mucha gente no creyera en que lo lograríamos".





Una vez, Roland enganchó al productor ejecutivo Mario Kassar y le contó el proyecto. Mario realmente entendió el alcance y tamaño de la película y estuvo de acuerdo con la idea de que podía hacerse con un presupuesto razonable.
Devlin y Emmerich continuaron trabajando y trabajando sobre el guión de StarGate. "Yo creo mucho en los guiones reescritos", dice Devlin. Y él recuerda que, a través de los borradores, algunas cosas quedan y otras, no.
"Lo que queda a través de los borradores es el concepto", relata. Eso fue siempre sólido. Lo que resulto fácil hacer en este guión fueron los dibujos: la gran fantasía y la salvaje aventura. Fue difícil hacerla realidad. En verdad, diría que nuestro mayor éxito consistió en hacer StarGate muy relacionada al mundo real. Devlin recuerda que la representación de los personajes principales, como el coronel Jackson O'Neil (Kurt Russell), el egiptólogo Daniel Jackson (James Spader) y el otro mundo de Ra (Jage Davidson) experimentaron considerables cambios.
"El personaje de Jackson, en guiones anteriores, era más un profesor traga, era muy aburrido. Mientras seguíamos escribiendo, vimos que era posible tener un genio que fuera interesante y heroico. Los personajes de O'Neil y Ra eran inicialmente hechos por actores más maduros, tales como Sean Connery y John Gieldgud. Pero eso fue antes, consideramos que sería más interesante tener estos roles actuados por actores más jóvenes. Y funcionó, como funcionó la química entre O'Neil y Jackson.



Hubiera sido más fácil hacer estos personajes como la figura del padre y el chico inocente" —explica Devlin. "Lo interesante de este conflicto es que los dos roles principales tienen mucha personalidad. Uno se





destaca por su fuerza física y el otro por su cerebro. Cada uno de ellos quiere lo mismo, pero tienen formas totalmente diferentes de lograr sus objetivos.

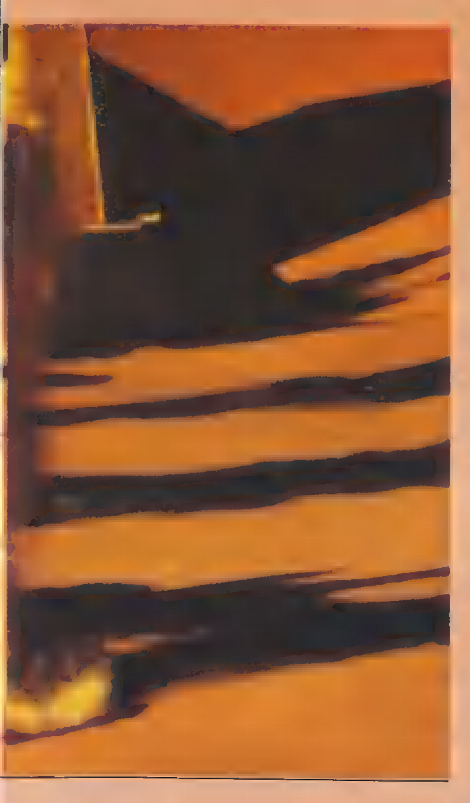
La selección de actores de StarGate, cuenta Devlin, también iba en contra de las películas de ciencia ficción, con papeles violentos. "Nos consideramos increíblemente afortunados por haber obtenido excelentes actores, como Russell, Spader y Davidson."

"Estoy convencido de que lo que les atrajo de StarGate fue la oportunidad de hacer una película de acción y de ciencia ficción, que también tuviera un contenido detrás de esto."

Devlin remarca que es una película para toda la familia, ya que no hay nada ofensivo. Es una divertidísima película de ciencia ficción, que convoca tanto a adultos como a niños, que los atraerá de una forma realmente original. Dean Delvin, que trabajó en cine, teatro y televisión durante años, apareció en Broadway en la obra de James Kirkwood "There must be a pony", pero es más conocido por su labor en el reality-show "Hard copy". Eso fue mientras trabajaba en el que fue su último papel como actor, "Moon 44", donde conoció al director Emmerich. "En aquel film, ambos sabíamos que teníamos un guión tonto", recuerda Devlin, así que me dio gusto poder hacer una gran improvisación con el personaje."

"Nos llevamos muy bien en aquel film, y descubrimos que ambos parecíamos tener la misma sensibilidad y actitud hacia la película, y hacia cómo rodarla."

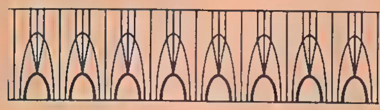
"Nos convertimos en socios, y comencé a escribir películas para él. Sentí que me alejaba de la actuación y que escribir era lo indicado para mí. Cuando era actor, podía sólo actuar un papel.





"Mientras seguíamos escribiendo, vimos que era posible tener un genio que fuera interesante y heroico" explica Devlin.





"¿Querés probar tus teorías? Ésta es tu oportunidad"



Cuando escribo puedo actuar todos los papeles."

La más exitosa colaboración de Devlin y Emmerich, fue, por lejos, Soldado Universal, una película exitosa que Devlin cree que el público norteamericano no pudo entender completamente.

"Esta película era mucho más divertida de lo que la gente estaba dispuesta a aceptar.

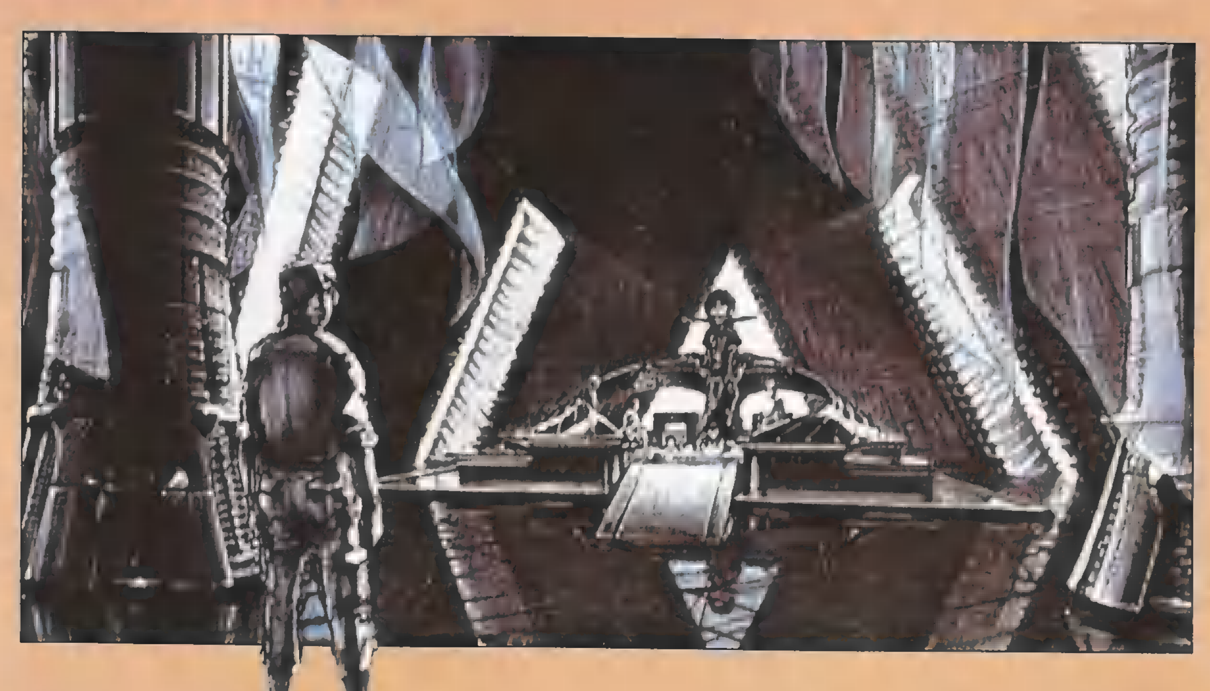
Nosotros hicimos un humor irónico que entendieron todas las audiencias, menos la norteamericana."

Devlin vuelve a StarGate, un film que puede ser el comienzo de una proyectada trilogía de films. "Esto no va a ser una concesión. Si la primera funciona, automáticamente haremos la segunda y la tercera, pero no habrá más de tres."De cualquier forma, todas serán algo totalmente original."

Marc Shapiro

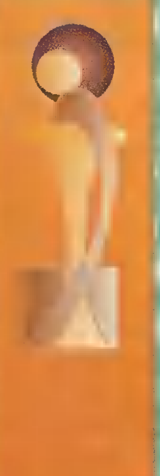
Devlin y Emmerich siempre planearon un look especial para StarGate, y buscaron el guión con una serie de pinturas.





"Lo que sí resultó fácil del guión fue la gran fantasía y la salvaje aventura; lo difícil fue hacerlo realidad", cuenta Devlin.

STARGATE
Las Visiones





"Nuestra intención fue hacer que el aspecto egipcio tuviera un aire de gran sencillez", explica el director artístico, Peter Murton.

Cuando el director artístico, Peter Murton, recibió el guión de StarGate, sus ojos experimentados fueron inmediatamente al centro del problema. Al leer el guión y ver los dibujos preliminares, supo que iba a ser algo grandioso.

La predicción de Murton se hizo realidad y le fue demostrado en una excursión en los estudios de Long Beach, California, donde estaban la mayoría de los decorados egipcios, incluyendo los de Ra.

"Yo creo que la gente está sorprendida de lo grande que se ve todo esto", explica, "fue planeado cuidadosamente, con la idea de tener todos los decorados en un solo lugar. Pero esto ya era pretender demasiado".

Para enfatizar las líneas del "otro mundo", el de StarGate, y del extraño mundo venidero, Murton diseñó un sistema de control de alta tecnología.

Murton se involucró con el proyecto "StarGate" desde el principio, y, con nueve meses de tiempo de pre-producción, tuvo que pensar en todos los diferentes elementos que llegarían a ser un mundo de más allá de miles de años luz.

"En un principio, todo dentro del palacio de Ra fue diseñado siguiendo las características egipcias. Todo fue construido más o menos a escala. Nuestra intención era hacer que el aspecto egipcio tuviera un aire de gran sencillez.

El cambio de aspecto fue más difícil de lo que imaginábamos. No podíamos usar los colores y texturas que habían sido usados en películas anteriores. El desafío más grande fue justamente introducir en estas estructuras una apariencia que no hubiera sido vista antes.

Lo que sugerimos entonces fue darle un aspecto metálico, que es fuerte y, a la vez, algo estético", explica Murton.

Una vez iniciada la mudanza de StarGate de las pirámides hasta los alrededores del desierto, el director artístico recuerda que su actitud cambió por completo.

"La influencia egipcia desapareció en este punto: nos transportamos a una ciudad donde la gente construye casas de piedra, rocas y madera. Terminó por ser una especie de nación primitiva de esclavos."

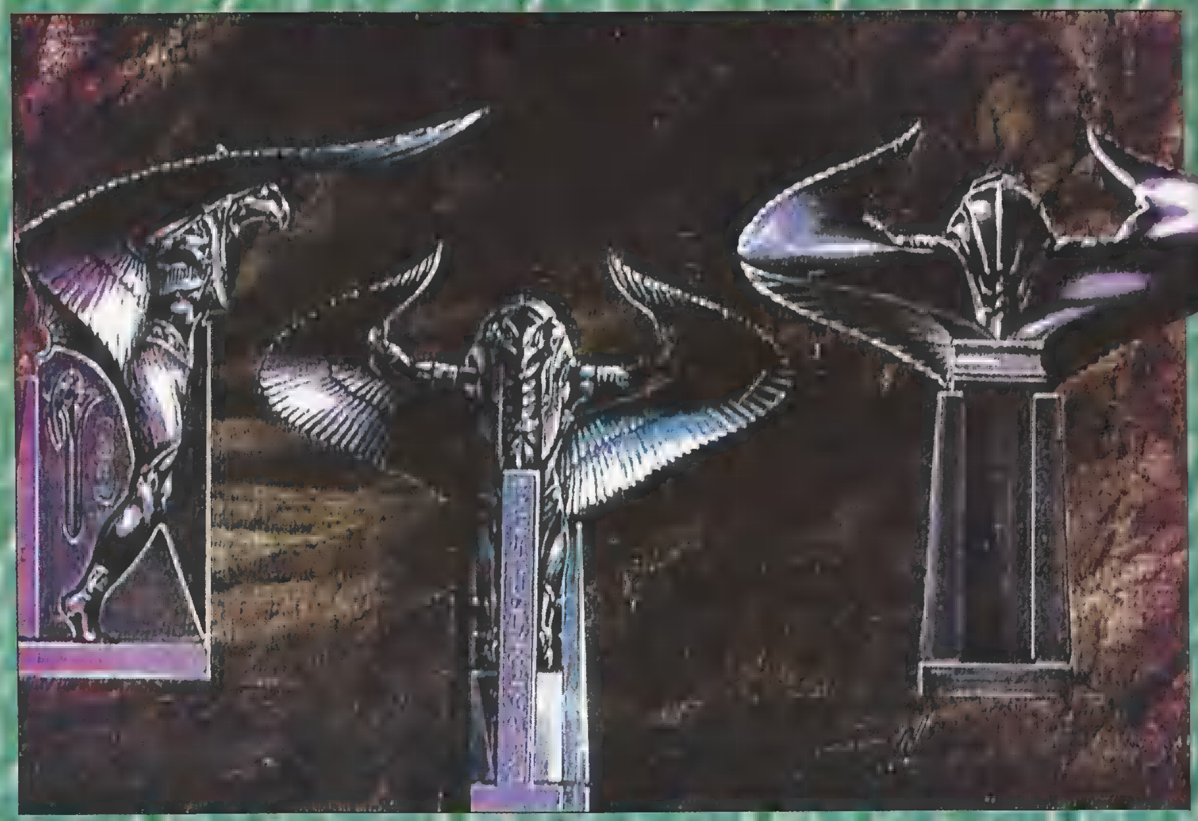




El diseño del palacio de Ra fue desarrollado mediante ilustraciones de modelos de gigantografías, tamaño natural.

El altar de Ra estaba dominado por estatuas de halcones, con complementos que Murton describió así: "el aspecto metálico es fuerte y a la vez estético."









"Investigamos los distintos diseños de la ciudad, con el propósito de llevar todo hacia una dirección específica", sigue Murton. "Los diseños definitivos se basaron en la pura imaginación, más que en una fuente en particular. Aunque siempre, de alguna manera, hay influencias en estas cosas; así que tomamos algunas cosas de Afganistán y Marruecos. Elegimos las cosas que creíamos que funcionarían bien para nosotros."

Luego, Murton puso su mente a crear el complejo de control militar y terrestre que sería usado en la película.

"Sólo queríamos una especie de oficina para el sistema tecnológico de control, así que recurrimos a diseños y conceptos preexistentes."

El desafío más grande de este decorado en particular fue el, mapa de las estrellas, Decidimos hacerlo translúcido y tridimensional, para poder reflejar la idea de la historia, el "más allá de miles de años luz".

Según Murton, el director Roland Emmerich fue el artífice de la creación de los decorados de StarGate. "Se involucró activamente en todos los diseños y texturas que estábamos fabricando. Era el primero en decirnos: '¿Podemos hacer esto?' o '¿Qué opinan de esto otro?"



"Eso fue bueno, porque, casi desde el principio, las cosas se sistematizaron. Así como se desarrollaba la acción a medida que iba cambiando el guión, se modificaban los decorados. Para empezar hicimos un montón de diseños y versiones de cada uno, y luego los fuimos afinando a lo que queríamos. Tuvimos que hacer que las cosas se adaptaran a lo pedido y que no se salieran de lo presupuestado. Pero siempre teníamos en cuenta que los decorados egipcios tenían que mantener un cierto sentido de la proporción."

Peter Murton dice que StarGate le ofreció una particular oportunidad creativa. "Estamos tratando con nociones diferentes de lo que son el pasado y el futuro. Tenemos una cultura terrestre pasada, trasladada a un futuro lejano, dependiendo en teoría de que vos pudieras pensar que podía venir de un planeta extraterrestre. Esto te hace creer en un futuro, con un definido sentido del pasado. Y últimamente, ¿quién puede decir cuál es la verdad?

El sentido de especulación involucrado en StarGate hizo de este trabajo una alegría."

—Marc Shapiro

La creación de un sarcófago, a través del cual un tecnológico ser extraño tiene el poder de restaurar la vida de la muerte fue uno de los desafíos artísticos mostrados en StarGate.



STREET FIGHTER II
Material escaneado por: JTK para /TOPKIDSCLUB
Ya llegaron los Muñecos Articulados del más fabuloso Videogame, con todos sus Personajes y Accesorios.
Que vas a poder ver en la película de Jean Claude Van Damme.
No te los podés perder.
RYU
KEN MASTERS
GUILE
CHUN LI
BLANKA
M. BISON
EDMOND HONDA
DHALSIM
ZANGIEF
VEGA
BALROG
SAGAT
CAPCOM
...lógicamente de
Jocsa

STARGATE

Los Extras

Miles de extras cayeron como una tormenta sobre la cumbre de las dunas del desierto, mientras explosiones y disparos salpicaban el paisaje. Hombres y superhombres enganchados en extensos y exagerados combates mortales. Un equipo de dobles es coreografiado en la enormidad de la arquitectura de otro mundo. StarGate es una película con mucha acción. Según el coordinador de dobles, Andy Armstrong, es una clase de películas de las que no se harán muchas más.

"Éste es un film diferente, porque está hecho a gran escala", dice Armstrong, quien también dirigió la segunda unidad de la película. "No van a tener más esta clase de películas: con grandes secuencias, enormes grupos de gente junta, explosivos y animales impresionantes."

Armstrong, quien ya había trabajado con el director Roland Emmerich en "Soldado Universal", estaba feliz de embarcarse en este proyecto. "Las secuencias de acción no estaban demasiado detalladas en el guión, pero yo sabía muy bien que Roland las tenía en su mente."

Armstrong trató de que las secuencias de acción "encajaran con la historia y el estilo del director". Y StarGate abrió una puerta a algo decididamente diferente. Traté de que estuvieran todos los viejos elementos de las películas de acción, siguiendo la fórmula de «Lawrence de Arabia»: Grandes explosiones, mucha gente y mucho movimiento."

Uno de los primeros pasos de Armstrong fue modificar lo que iba a ser el sostén de la acción de la película, la explosión de la bomba. "Los malos de esta película disparan un tipo de armas de poderosos estallidos. Pero no usamos las explosiones de bajo costo, donde ves unos fueguitos un tanto ridículos. Hemos ido por explosiones del estilo de la Segunda Guerra Mundial, donde podés obtener enormes columnas de tierra sin fogonazos ni llamas".

Armstrong recurrió al viejo estilo en la secuencia culminante de la pelea entre Kurt Russell y uno de los malos. Los tres minutos de batalla proyectados, que llevaron días de coreografía, fueron, según Armstrong, actuados como una pelea de aquellos films del viejo oeste.

"Kurt está peleando con alguien más fuerte, una especie de superhombre, mientras que el personaje de Kurt tiene esa fuerza especial del fondo de la Tierra, y puede llegar a jugar sucio. La pelea comienza cuando el malo toma la super arma, que lo pone en una ventaja inmediata, pero que se le rompe, convirtiéndose en una batalla cuerpo a cuerpo. "Trabajamos bastante en las tácticas del malo, pero en el caso de Kurt, decidimos alejarnos de las clásicas artes marciales y movimientos con patadas, trabajando con técnicas de pelea callejera. Pero, como en el western, hay muchos golpes en la cara con un poco de sangre."





El coordinador de proezas, Andy Armstrong, alabó a Kurt Russell, "Fue grandioso en las secuencias de pelea y estuvo ansioso por hacer sus propias secuencias de riesgo."

Armstrong quería que la pelea culminante entre O'Neil y Anubys fuera "actuada como una de las peleas de los viejos westerns".



Con adecuada coreografía y múltiples ángulos de toma, los miles de extras de StarGate parecen diez veces más en la pantalla.





"Es difícil diferenciar los extras de los dobles", cimentó Armstrong, quien guió a 1400 hombres durante las escenas de lucha.



El coordinador de proezas también trabajó junto al supervisor de efectos especiales de la película, para darles movimiento a las extravagantes criaturas llamadas Mastadges. Los Mastadges (que en realidad eran caballos con disfraces especiales) aparecían entre la multitud de extras y dobles en muchas de las escenas. Armstrong recuerda el desafío de este trabajo:

"Eso creaba un problema, porque los caballos estaban entre la gente y los disfraces no les permitían ver por dónde iban. Así que diseñamos una joroba para poder esconder a una persona que pudiese montar y guiar a los caballos. Nosotros le dábamos las instrucciones por medio de una radio. A veces teníamos hasta cinco Mastadges a la vez en una escena, así que se imaginan lo complicado que se hacía."

Armstrong habla maravillas de las proezas de acción de Russell y James Spader, las estrellas del StarGate.

"Los dos estuvieron estupendos", relata Armstrong. "Kurt sabe exactamente lo que quiere hacer él mismo y lo que quiere que haga su doble. Se destacó en las escenas de lucha, y estaba ansioso por hacer sus propias proezas. En realidad, la única razón por la cual usamos un doble para Kurt fue para que no se agotara."

"James nos sorprendió a todos", continuó Armstrong. "Pensábamos que a Spader no le iban a gustar muchas de las cosas que tenía que hacer en esta película, ya que nunca hizo films de acción. Pero me sorprendió, porque hizo mucho más de los que hubiesen hecho muchos actores. Aparece en muchas escenas de explosiones y acción. Tiene gran coordinación física y estuvo muy dispuesto a hacer sus propias pruebas de riesgo.



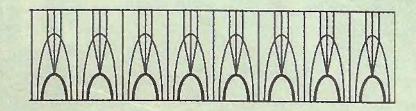


Para controlar a los Mastadges en las escenas de lucha, Armstrong, trabajó con el equipo de efectos especiales para proveer de una joroba a las bestias donde podría esconderse una persona que los monte.

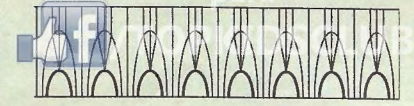
Pero la obra maestra de Armstrong fue la secuencia final de lucha en el desierto. "Ése fue un trabajo impresionante. Teníamos 1400 extras en cada toma, explosivos poderosos y 20 dobles corriendo por todos lados. Lo filmamos en segmentos. Así que cuando esté editado, parecerá que miles de personas están cruzando los médanos de arena."

"Yo ya había realizado este tipo de trabajo, pero esto no significa que se me haga más fácil. El problema físico con esta escena fue que teníamos animales, chicos disparando armas, cantidad de extras y dobles usando disfraces iguales. Era difícil diferenciar entre los extras y los dobles. El secreto estaba en detonar los explosivos en el lugar exacto y asegurarnos de que los dobles fuesen los únicos que estaban en la zona de explosiones. Nos llevó mucho trabajo, pero el efecto fue impresionante."

Andy Armstrong cuenta que se sintió mucho más libre en el StarGate



"Acabas de poner la vida de todos en peligro, menos la mía."



que en otras películas en las cuales trabajó. "En muchas películas, a uno le imponen reglas sobre las secuencias de acción, y no hay mucho que se pueda hacer más allá de eso.

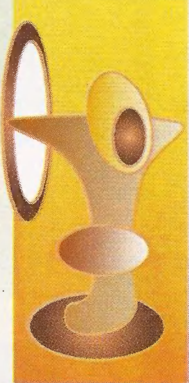


"Pero en una película como StarGate, se pueden alterar esas reglas, y los parámetros de lo que un arma o una persona es capaz de hacer. Uno puede exagerar ciertas cosas. No intento zafarme con las cosas que hago. Las explosiones no son demasiado exageradas, y en las peleas, la gente no es arrojada a una distancia ridícula. Llevamos las cosas a un nivel un poco más alto que el de la realidad, pero no tan lejos que resulte obvio que lo que hacemos es un truco."

—Marc Shapiro.



Armstrong dice que James Spader tiene una gran coordinación física y que estuvo muy dispuesto a hacer sus propias pruebas de riesgo.

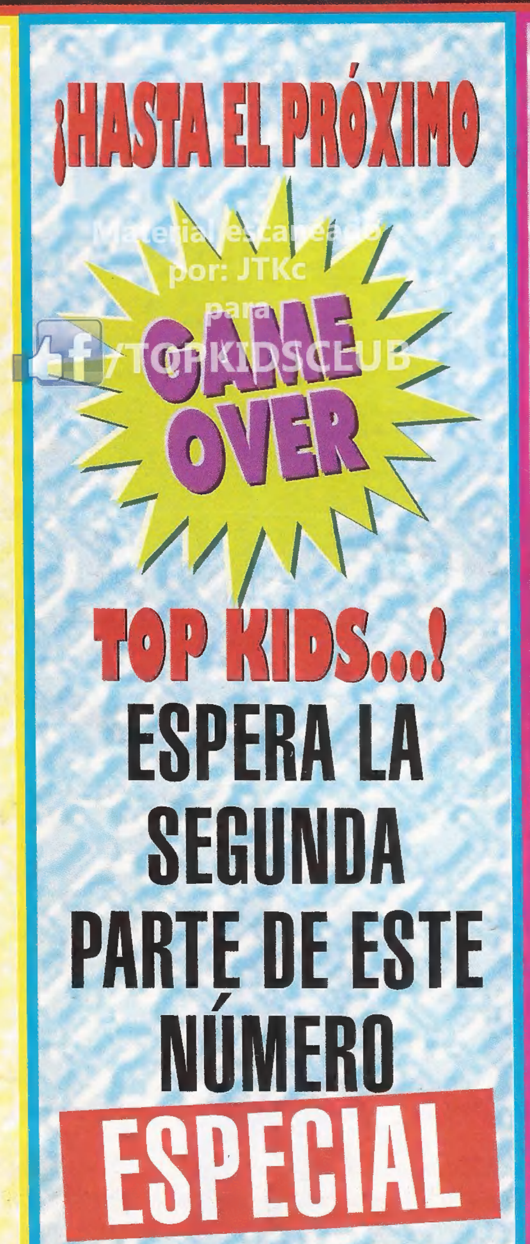


Armstong pudo alterar un poco las reglas y los parámetros de su trabajo, gracias a que StarGate tiene lugar en un mundo tan ajeno.





COMO SE HICIERON LOS EFECTOS ESPECIALES



LOS PERSONAJES Y LAS CRIATURAS DE LA SUPER-PRODUCCIÓN DE LA DECADA

LA BESTIA ESTA DE VUELTA

¡¡Y MAS PODEROSO QUE NUNCA!!

NO, NO ES **CD-ROM**; NI **32-BITS**;
NI ADAPTACIONES **32X**; TAMPOCO ES **64 BITS**...

...¡ES 16 BITS! Y SOLO PARA SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

ES... DONKEY KONG COUNTRY

Only For Nintendo

32 MEGA

MAS DE 100 NIVELES

INTEGRAMENTE REALIZADO EN COMPUTADORAS SILICON GRAPHICS.

TOTALMENTE EN 3D



Argentina s.a.
Felipe Vallese 1558 Tel.: 633-4005/12
Fax: 633-4013 (1406) Bs. As. Argentina
En Uruguay: Cely Ltda.
Zelmar Michelini 1140 Montevideo Uruguay
Tel.: 98-3333 / 92-7606

...Y ES LO MAS EN VIDEOGAMES









TE LLEVARA
A UN MILLON
DE AÑOS LUZ
DE CASA.

STARGATE™

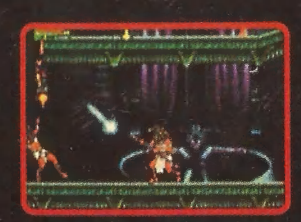
PERO...
¿TE TRAERA DE
VUELTA?



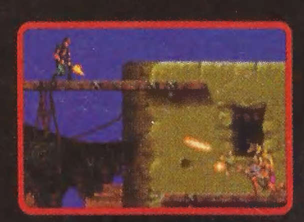
LUCHA CONTRA LOS SIERVOS MUTANTES DE RA.



COMBATI EN EL AIRE DEL DESIERTO CON UN GLIDER ROBADO.



O'NEILL ENFRENTA A LOS GUARDIAS DE PALACIO



DISPARA A LOS ENEMIGOS EN LAS CALLES DE NAGADA









Argentina s.a.
Felipe Vallese 1558
Tel. 633-4005/12 - Capital Federal